

PENERAPAN METODE KOOPERATIF JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN SOFTWARE PENGOLAH KATA PADA SISWA KELAS X SMK KRISTEN (BM) SALATIGA

¹⁾ Natalia Betty Yaku, ²⁾ Sri Winarso Martyas Edi, S.Kom. ³⁾ Angela Atik Setyanti, S.Pd.

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Kristen Satya Wacana

Jl.Diponegoro 52-60, Salatiga 50771, Indonesia

Email: ¹⁾702011153@student.uksw.edu ²⁾Winarso@Staff.uksw.edu ³⁾Angela.setiyanty@Staff.uksw.edu

Abstract

This study aimed at finding out and analyzing Increased activity of students in the learning process by utilizing word processing software Adobe Flash CS3 as a medium of learning and Method Using Cooperative Jigsaw. The population of this research is the students of class X and a sample of this research is class X-2 Department of Administrative and Class X-4 Department of Multimedia Christian SMK Salatiga. with using a quasi-experimental design types Pretest-Posttest, Non-Equivalent Control Group Design. The results of his research is the activeness of Based on the results of the hypothesis there are significant differences in student learning outcomes were studied using cooperative learning model type jigsaw using flash animation, with students following study without treatment. It diitunjukkan with t-test results that have been made are tcount <ttable, which is obtained t of 2.945> 2.042. and obtaining mean different ie 52.8944 69.6533 in the experimental group in the control group. Dapa diimpulkan so that the use of cooperative learning model using an animated jigsaw can increase students' activity.

Keywords : Multimedia, student activity, Method Cooperative Jigsaw

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis Peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran software pengolah kata dengan memanfaatkan Adobe Flash CS3 sebagai media pembelajaran dan Menggunakan Metode Kooperatif Jigsaw. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas X dan sample dari penelitian ini adalah siswa kelas X-2 Jurusan Administrasi Perkantoran dan Siswa Kelas X-4 Jurusan Multimedia SMK Kristen Salatiga. Dengan menggunakan rancangan eksperimen quasi tipe *Pretest-Posttest, Non-Equivalent Control Group Design*. Hasil penelitiannya adalah Keaktifan siswa berdasarkan hasil hipotesis terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menggunakan animasi flash, dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa perlakuan. Ini diitunjukkan dengan hasil uji-t yang telah dilakukan yakni nilai thitung < ttabel, yaitu diperoleh thitung sebesar 2,945>2,042. serta perolehan rerata yang berbeda yaitu 69.6533 pada kelompok eksperimen 52.8944 pada kelompok kontrol. Sehingga dapa diimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menggunakan animasi dapat meningkatkan keaktifan siswa.

¹⁾**Kata Kunci :** Multimedia, Keaktifan Siswa, Metode Kooperatif Jigsaw

¹⁾ Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Kristen Satya Wacana

²⁾ Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, universitas Kristen Satya Wacana

³⁾ Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, universitas Kristen Satya Wacana

